玄黃宇宙暑往秋收冬藏
玉出崐岡閏餘歲律呂
洪荒日月盈昃露結霜金生
調陽雲騰致雨劒獅闕珠稱
辰宿列張寒來非寶陰是競
習聽禍因惡積黎首臣伏戎羌
夜光果珍李柰空谷傳聲虛堂
菜重芥薑海鹹河淡鱗潛羽翔
龍師火帝鳥官人皇始制文


SweepStation Version
For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 2ブロック
アナログコントローラ 対応



グルーヴ地獄V

「クソゲー」という、地獄の門が開く瞬間

電気グルーヴが初めてプロデュースした「グルーヴ地獄V」は、「クソゲー」という型破りなコンセプトのもとに作られた、全く新しいゲームソフトです。ただし、この「クソゲー」は、俗に言う、今までのような陰湿にあえない悪質なものではありません。「くだらない」と「つまらない」は、まさに紙一重のところにありますが、それがギリギリのところにあればあるほど面白さは倍増するもの。数々の「クソゲー」に出会い、驚き、泣いてきた僕らは、その「クソゲー」のエッセンスを逆手に取り、電気グルーヴらしい毒のあるユーモアに転化させたのです。ひたすらバイト（ミニゲーム）に励み、お金を貯めてガチャガチャをする――。感動的なオープニングもヒーローもボスキャラも、裏ワザも用意されていないそのストーリーの先には、コントローラを握った者しか体験することができない謎の世界が待っています。千変万化の表現を可能にしたSweep Stationが誇るサウンドシステムは、奥を詰めれば奥を詰めるほど終わりのない、まさに無限地獄。あなたもその目と耳で、電気グルーヴが自信を持ってお届けする愛すべきクソゲー、「グルーヴ地獄V」の世界を体感してみてください。

「グルーヴ地獄V」開発スタッフ

モクジ

ゲームナイヨウ

只今絶好調の電気グルーヴが贈る前代未聞・史上最強のクソゲー。それが、「グルーヴ地獄V」だ。

このゲームで、プレイヤーのやることは、超高性能なミュージック・エディタで音楽遊びを楽しむこと。しかし、そこへは一筋縄では行くことはできない。本当に音楽遊びを楽しむためには「地獄」を通らなければならないのだ。ミュージック・エディタはとても高性能だが、ひとつだけ欠点がある。それは、「音ネタ」が少ない事。このミュージック・エディタをより深く楽しむために必要な「音ネタ」を手に入れるには、バイトをしなければならないのだ。永久に続くのかと思われる「電気テイスト」のバイト。それは、とてつもないクソゲーを重ねてやり続けること。例えるなら、まさに地獄だ。しかし、バイトで稼いだお金ですぐに「音ネタ」を買うことはできない。次は、何が出るか分からない、自動販売マシン・ガチャガチャにチャレンジし、運が良ければやっと「音ネタ」が手に入る。ちなみに、運が悪ければ、お金はただの「ゴミ」に変わってしまうが・・・。そして、プレイヤーの行動をもしかしたら助けてくれるかもしれない「トモダチ」との出会い。この３つの行動を輪廻転生のように繰り返せば、音がたくさん手に入り、「ミュージックエディタ」はその性能を発揮できるようになるのだ。

そして、「音ネタ」を集め終わってもゲームは永久に続く。なぜなら、すべての「音ネタ」を集めることが、ゲームの最終目的ではないからだ。そこから始まるのは、エンディングや点数などがない世界。音と音の無限の組み合わせが広がる「音遊び」の世界なのだ。

・・・しかし、それは、やり始めたら止まらない本当の無限地獄なのかもしれないが・・・。

マップガメン

セーブデパート

ゲームのプレイデータを保存してくれる百貨店。セーブできる内容はシステムを保存する「ゲームデータ」。レコーディングした「リプレイデータ」(演奏データ)は「シタク」でセーブする。まめにセーブしよう。



バイトジゴク

バイト(クソゲー)をしてお金を稼ぐところ。お金がないと、「ガチャガチャ」はできないので、「音」を手に入れることもできない。

トモダチ

ダブった音や「ガチャガチャ」で出てきた宝物(ゴミ)を引き取ってくれたりする場所。たまに、家族も登場。

ガチャ・ガチャ

「音」が入ったカプセルが出てくる自動販売機。1回100円。

シタク

高性能ミュージック・エディタのある自分の家。最初からプレイは可能だが、音数がちょっと少なく、性能をフルに発揮できない。

マップガメン・バイトジゴクのコントローラ説明



○ボタン：決定
方向キーで選んだ項目を決定するボタン。決定ボタンを押すことによって、選んだ項目のスタート画面に行くことが出来ます。

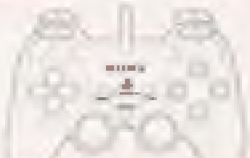
×ボタン：キャンセル
決定ボタンを押す前の画面に戻すボタン。「バイト斡旋所」では、「EXIT」にカーソルが移動します。

方向キー
マップガメン、バイト斡旋所で行きたい場所へカーソルを動かします。

画面左上に表示されている名前は、選択している項目の名前。この状態で決定ボタンを押せば、その項目のスタート画面に移動する。



アナログコントローラ



バイトジゴク画面説明



バイト斡旋所では、数種類あるバイトのうち3つが表示されている。プレイしたいバイトを選択し、決定ボタンを押せば、バイトのスタート画面に移る。

「EXIT」を選択すると、マップ画面に戻ることができる。



START

バイトを始めたいなら、ここを選ぶ。

ABOUT

バイトの内容と操作説明を表示。はじめてプレイするバイトの時は、一度チェックするように。

EXIT

バイトを始める直前になって、別のバイトをしたくなった時に「バイト斡旋所」に戻ることができる。



バイトジゴク

ギャース！（オイッス！）

ここ、「バイト斡旋所」では、常時3つのバイトを紹介してるだギャ。どのバイトも経験不問、年齢、性別、人種、顔、学歴、前科など何も問わないだギャ。多少のリスク（失敗すると給料が出なかったり、ただの時間の無駄遣いだったり）を必要とするのもあるだギャ。でも、ここで働かなければ「音ネタ」を手に入れることはできないので、必死に働くだギャ。まめに足を運んでみると、時にはおいしいバイトがあることもあるだギャ。



ま、音楽を楽しむには、お金はどうしてもかかるもの。とにかく、ここでお金を稼ぎまくるだギャ。別に強制はしないのだギャ、働かないとゲームが先に進まないのでつべこべ言わずとっとと働くだギャ。まーだ働く気がおきないのなら、次のページをめくってみるだギャ。そこで、募集しているバイトの内容を教えちゃうだギャ〜。

ジゴクのバイト斡旋人より

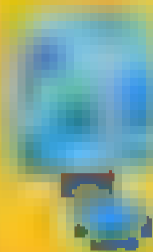



ボールペン
コウジョウ
EXIT

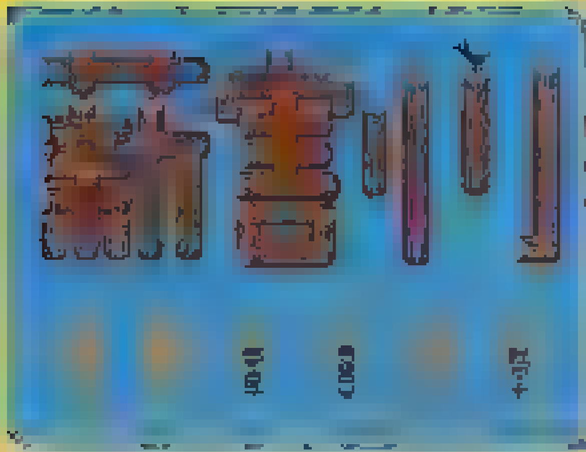
常時バイトの募集がある人手不足の工場です。プレイステーションの機能をフルに活用したフルポリゴンのボールペンを組み立てるハイテクな作業。簡単にお金を稼ぎたい人、特に根気と忍耐力がある人にはお薦めです。高度なテクニックなどはまったくいりません。







50年間もの間、この道を渡り続けているおじいちゃん（64才）が、今日も向こう側に渡ろうとしています。あなたのバイトは、このおじいちゃんを無事に向こう側へ渡してあげることです。途中に生えているキノコは、一部の若者の間で大人気。このキノコをゲットすればボーナスまで出ます。











命知らずのカーマニア（ヒマ人）大集合
己のドライビングテクニックに命を賭けチキンレースにチャレンジしてみないかい。もちろん、勝てばたんまり賞金が手に入るぞ！必要なテクは、度胸とまばたきをしない根性だけ。うなるエンジン、軋むブレーキ。これぞまさに男の勝負だ。お前のブレーキングテクニックをあの娘（[illegible]ス）が見てるぞ！

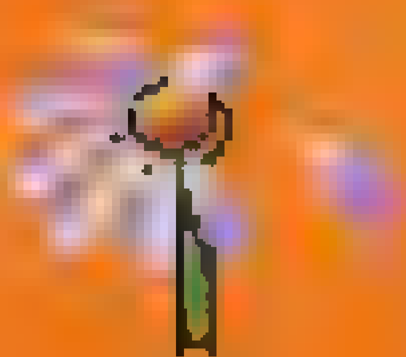




街角などでよく見かけるカウンターを持った若者たち（劇団所属多し）あなたにもその仕事がまわってきました。派遣されるところはノコウのメインストリート。あなたの役目は、さまざまな世界からノコウに送り込まれてくる人種の中から人間だけをカウントしていくことです。瞬発力と動体視力に自信のあるゲーマー諸君、あなたの実力をこの交通量調査で試してみてはいかが？数えるのは人間だけ。とっても楽な仕事ですよ




START
ABOUT
EXIT





ガチャ・ガチャ

シタクのミュージックエディタに追加するための「音ネタ」が買える自動販売機。3台あるガチャガチャは、どれを選んでも1回100円。1回まわすごとにカプセルが1個出てくる。このカプセルは、上下にひとつずつ商品が入っていて、運が良ければ1回で2種類の「音ネタ」を手に入れることができるのだ。ただし、このガチャガチャには、「音ネタ」だけが入っているわけではない。昔なつかしのさまざまな「お宝」が出てくることもあるし、すでに手に入れている「音ネタ」が何度となく出てくることもある。全ての音ネタを集めて思う存分「音遊び」を楽しむためには、莫大なお金と強い運が必要なのだ。



[illegible] 連続プレイすることが可能

[illegible]

マップガメンに戻ることができる。

カチャガチャから出てくるカプセルの色は、全部で4種類。それが2個ひと組になって出てくるのだ。組み合わせは、常にバラバラ。超強力な合ネタが2種類一緒に出てきたり、ただのゴミが2つ出てきたりする。まさに、運次第といったところだ。ちなみに、カプセルの色による価値度は以下のとおり。



[illegible]



[illegible]



[illegible]

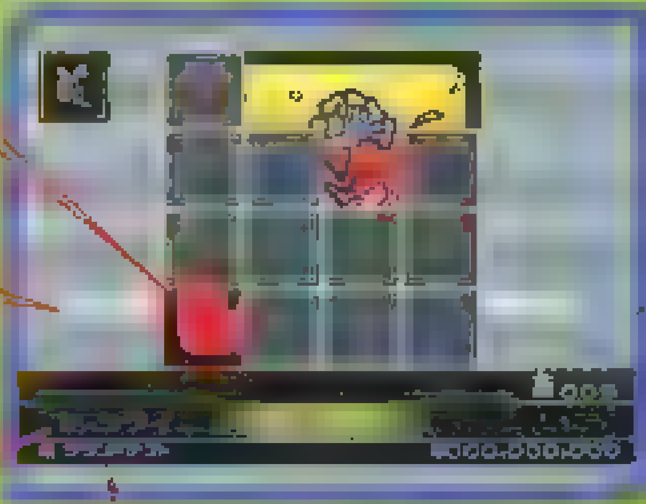


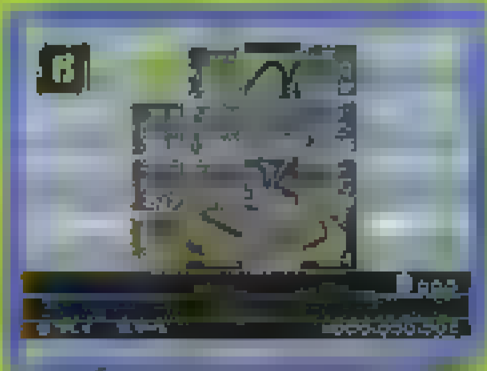
[illegible]



ガチャガチャから出てきた「お宝」を入れて置く場所。「お宝」は一見、ただのゴミに見えるが、見る人からみれば貴重な「お宝」らしい。取っておけば、「お宝コレクター」のトモダチが「合ネタ」や現金と取り替えてくれることもある。だから、大切に取っておくといいことがあるのだ。でも、プレイヤーにとっては合じゃなければただのゴミ。ゴミはゴミ箱に入れておくのが常識的な人間のすることなのだ。
（マークの下に表示されている数字は、中に入っているゴミやダブった合ネタの数を表す）

手に入れた音ネタの集まり具合が絵と音で確認できる画面
A～Lまでの合計12枚の隠されたピクトグラムが、手に入れた音ネタに応じて次第に姿を現す。





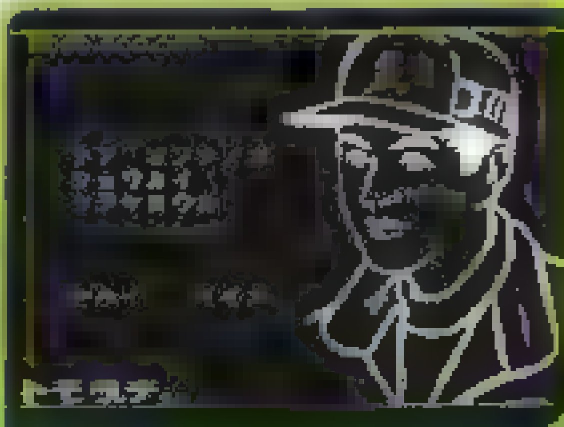
それぞれの音ネタがどれくらい集まっているか見ることができる画面　192種類すべての音ネタを集めると何かが起こるらしい



トモダチ



ここに行けば、プレイヤーの心を理解しているかどうかよく分からないトモダチや家族に会うことができる。ガチャガチャで手に入った「お宝」を引き取ってくれたり、お小遣いをくれたりと頼りになるヤツもいるが、ただの冷やかしや意味不明の発言を残して帰るよく分からないヤツもいる。でも、仲良くしていればたぶん損をすることはないと思うので、気が向いたら行ってみるといいだろう。時には、意外な人物に会うこともできるかもしれない。
（ま、いわゆるイベントってやつだね）。
人を頼りすぎるのは良くないけど、
せっかくだから頼ってみてね。





ポイント

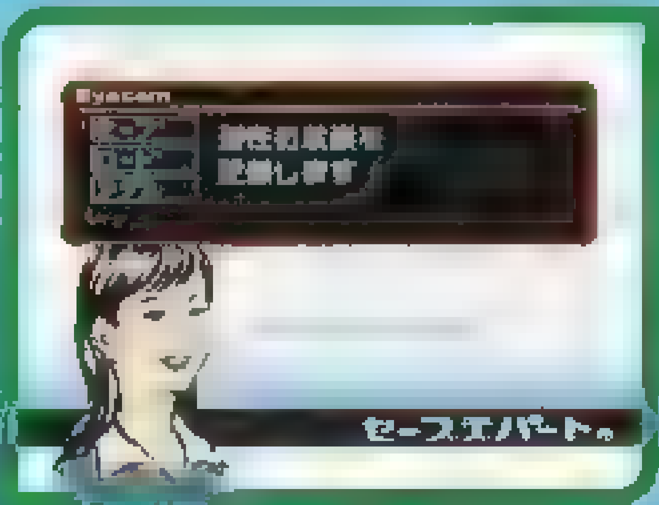
セーブデパート



バイトで貯めたお金や集めたパターンは、こちら「セーブデパート」で管理いたします。ですから、デパートと言いましても特に何かが売っているわけではありません。他のゲームでは教会だったり日記だったりするものが、たまたまデパートだっただけなんです。じゃ、そういう事で・・・。

データを保存します。
稼いだお金や集めたパ
設定などをまとめてセーブする

[illegible]に戻ります

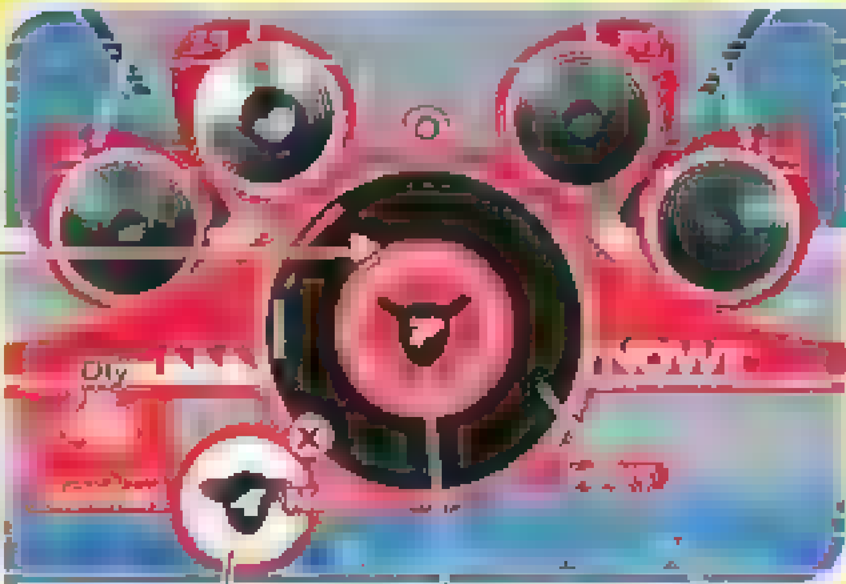



SONY

プレイカメン　その1

全部で4つのスピーカーから4種類の音を鳴らすことができる。R1、R2スピーカーからはシーケンスのトラックパターンがループして再生され、L1、L2スピーカーからはハイハット、スネアなどのリズム系のパターンが再生される。

チャンクの再生準備。BGMを表示するアクションウィンドウのタイミングをはかることで、[illegible]2種の方向を[illegible]ボタンを押すことでタイミングの良さが[illegible]



アクションウィンドウ

現在、使用できるアクションを示す。方向キーの上下左右を押すことで[illegible]アクションの選択を決める

詳しくは22P

ネクストチャンク

×ボタンを押すことによって、次のチャンクの再生が切り換わる

詳しくは27P

現在ターンテーブル上で再生されているチャンクの[illegible]レコードのジャケットと思ってもらえばわかりやすい

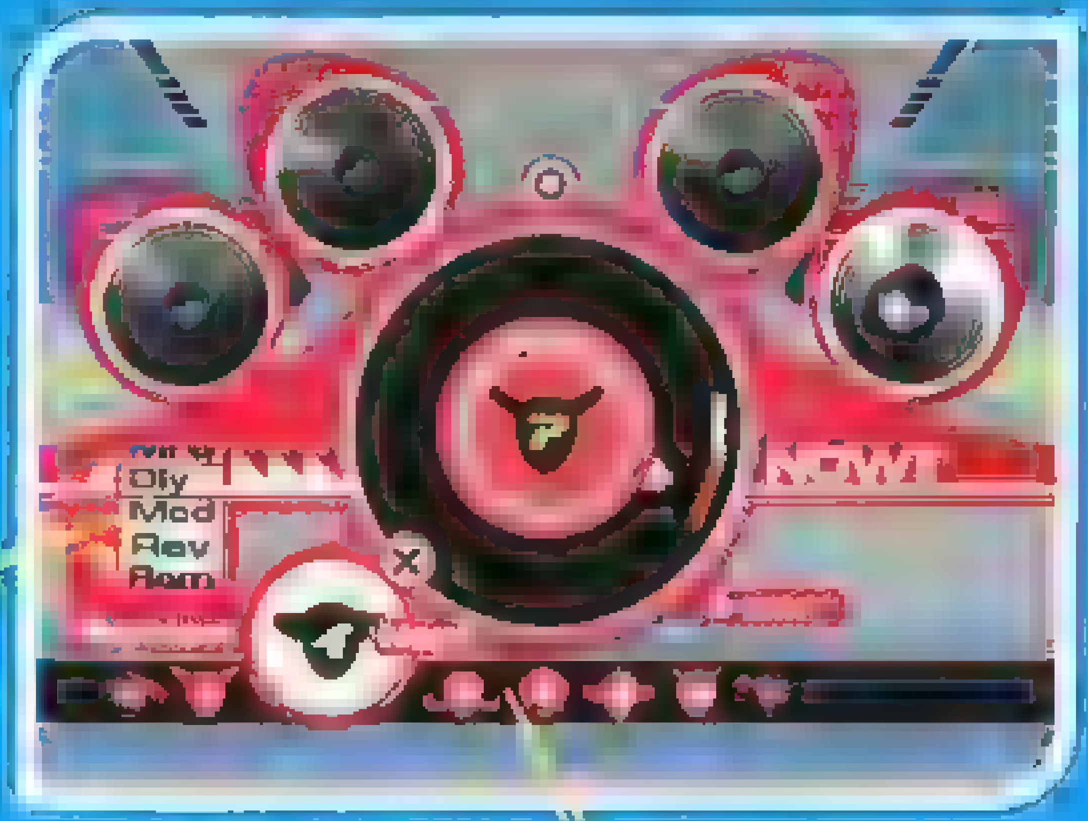
ナウチャンクが再生されている[illegible]

チャンクとパターンの違いは

チャンク：アークのカタカナのアイコンで示される1ループ4小節の曲。
パターン：8つ1組でチャンクを構成する音ネタ。

Play Part

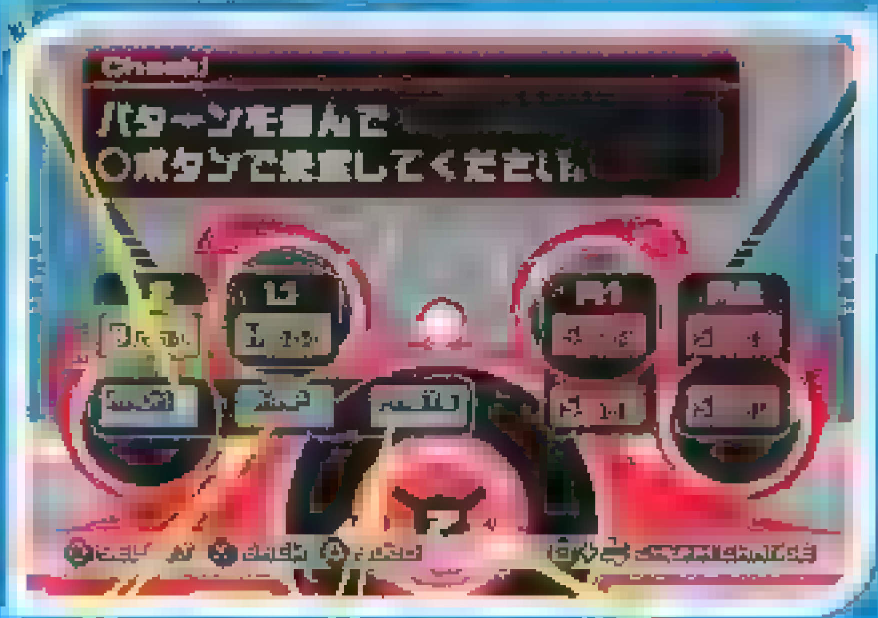
求める音を心ゆくまで追求する醍醐味。それが「[illegible]」本[illegible]だ。さまざまなアクションとチャンクの組み替えを駆使して、誰にも作れない、自分の求める[illegible]を[illegible]してみよう。


Dly
Mod
Rev
Rem

ボタンを押すことによ

ウ」を開くことができる
モードウィンドウからは、



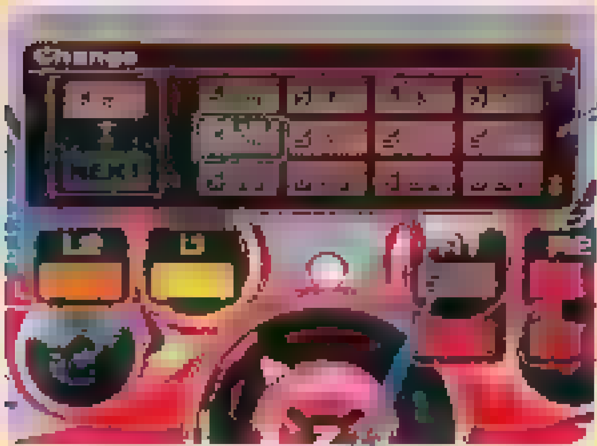

パターンを選んで
○ボタンで決定してください

Edit Part

より深くプレイを楽しむためにすること、それが「エディット」だ。自分でつくったチャンクを[illegible]まで調整し、自分だけのオリジナルの曲を作り上げる。そこには、無限の音楽遊びが待っているのだ。

パターンチェンジ

演奏される音楽は、6つのサウンドパターンを組み合わせることで1つのチャンクとなる。ここは、まったくのオリジナルチャンクにこだわるための場所。数百種類にも及ぶサウンドパターンから自分の納得する6つの組み合わせを発見するための「こだわりの場」なのだ。



パターンライブラリー

スピーカーと[illegible]で結ばれたパターンを[illegible]の中のパターンと交換することができる。[illegible]されているものが[illegible]入れているパターン。[illegible]いものはカチャカチャで[illegible]入れることによって[illegible]使用可能になる。

パターン

[illegible]のチャンクは[illegible]のシーケンス[illegible]とひとつのイ[illegible]パターン[illegible]の合計6パターンで構成される。全て[illegible]まわって[illegible]いるため、自由に組み合わせが可能。[illegible]パターンの[illegible]表示は[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

エフェクト

こだわれる部分は、パターンの組み合わせだけじゃない。各パターンの音の細部にまでその手を伸ばすことは可能だ。この画面では、選んだパターンにかかるさまざまなエフェクトを調整、それをパターンに仕込むことができるのだ。



エフェクトの設定 選択したパターンに対して、6種類のエフェクトが調整できる。

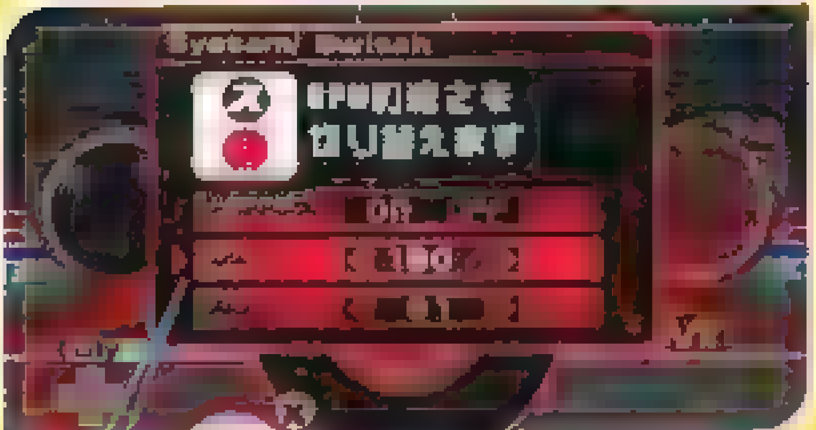
[illegible]	選んだサウンドパターンの音量を調節し、曲に[illegible]をつける
PAN	選んだパターンの左右バランスを設定する。
[illegible]	選んだパターンの音量の左右バランスが自動的に変化する。値を大きく設定すると変化のスピードが速くなる
[illegible]	アクションとは別に、パターンに「ディレイ」をあらかじめ仕込む。値を大きく設定すると、エフェクトの響きも大きくなる [illegible]
MODULATION	アクションとは別に、パターンに「モジュレーション」をあらかじめ仕込む。値を大きく設定するとエフェクトの度合いも大きくなる [illegible]
[illegible]	アクションとは別に、パターンに「[illegible]」をあらかじめ仕込む。設定はON、OFFのみ [illegible]

ポイント それぞれのエフェクトは「チャンク」単位に設定されます。チャンクを切り替えるとエフェクト設定も切り替わります。（各チャンクのエフェクト設定値は失われません）

システム／スイッチ　ガメン

チャンクで再生される音全体に、さまざまな効果をかける「アクション」。ノリノリのプレイをするときのキーともいえる「アクション」にも、もちろんこだわることができる。ノリのいいプレイにこだわるのなら、「アクション」の設定は避けて通れない道なのだ。

プレイ画面でセレクトボタンを押すことによって、いつでもこの画面へ移動することが可能



アクションの音ネタ選択　サウンドパターンとは独立したエフェクトの「アクション」のエディットが可能。

- 各アクションの音ネタを選択する
- 各アクションのリズムや音ネタを選択する
- ターンテーブルの回転スピードの調節をする
- ボタン操作の範囲表示と警告文表示のON／OFFを選択する
- アクション時の画面エフェクトのON／OFFの選択をする
- アナログコントローラ使用時の振動のON、OFFを選択する

システム/ロード、セーブ　ガメン

自分で演奏したデータやエディットしたデータは、ここで管理する。ちなみに、画面に表示されるデータのアイコンは、「セーブデパート」で表示される物と同じ。



セーブデータのアイコン

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ポイント

通常のゲーム状態の保存は「セーブデパート」か、このモードでセーブを行ってください。またゲームデータは、上記の場所か「セーブデパート」でのみロード可能です。

リプレイデータは「リプレイモード」内でしかロード/セーブできません。

リプレイガメン

ここでは、自分の演奏を記録し、再生できる。ただ楽しむだけではなく、演奏をメモリーカードに記録することも可能だ。（詳しい手順は、34P、35Pを参照）

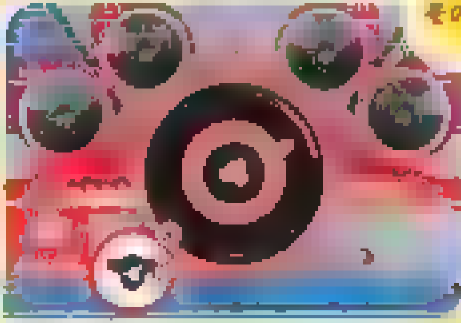
その1



レコード：レコーディングを開始する。
リプレイ：メモリーカードに記録されたリプレイデータを聴くことができる。
オプション：通常のプレイガメンに戻ることができる。
キャンセル：前の画面に戻ることができる。

メニューから「レコード」を選ぶとカウントダウンが始まる。中央のチャンクアイコンが0になると録音が開始される。

その2



その3



レコードカウンター

1つの録音可能時間の残りを示すカウンター。約30秒、トータルで約3分の録音ができる。

レコーディングをカウンターの途中でやめる場合は、セレクトボタンを押すことで録音をやめることができる。

ポイント

「レコード」画面は、およそ3分間の演奏が記録できますが、激しいボタン操作などを行った場合、3分間よりも早く終了する場合があります。また、アナログコントローラの振動状態は、記録の対象となりません。

とにかく
やってみよう!



★★★よく分からない人のための★★★

プレイチャート
マニュアル



ここでは、「ソタクエディタ」で分かりにくいプレイの手順を教えちゃうぞ。この手順を基本に練習して、「ソタクエディタ」を完璧に使いこなせるようになれば、より深くゲームを楽しむことができるぞ。

初心者必見 基本プレイガイド

曲の名称は分かったけど実際どうプレイしていいか分からない、という人のために、ここでは、基本的なプレイの方法を教えよう。ここでおおまかなプレイの仕方を理解した人やさらに深く遊んでみたいと思う人は、26P・27Pで紹介している「パターンチェンジ」や「エフェクト」にチャレンジすることをオススメする

1 「ランダム」でとりあえずエディット

…トして、パターンを組み合わせするのをオススメする



「MODE」から「エディット」を選ぶ

スタートボタンを押して「MODE」を開き、その中の「エディット」を選ぶ。すると、「エディット画面」に切り替わるので「RNDM」にカーソルを合わせよう

「RNDM」で気に入ったパターン構成を見つける

ランダムエディットボタンを押すと、持っているパターンの中から、テキトーな組み合わせでパターンチェンジが自動で行われる。なかなか面白い組み合わせを作り上げてくれるので、初心者

気に入ったチャンクが出来上がったら次のステップへGO



2 〇×ボタンでプレイ

…で軽くプレイしてみよう



リズムに合わせて押してみる

〇ボタンを押すと、チャンクが自動的にアタマ出しされる。リズムに合わせて〇ボタンを押せば、レコード盤をスクラッチしているようなプレイができるはずだ

タイミング良く切り替える

チャンクのリズムに合わせて×ボタンを押せば別のチャンクに切り替わる。これをテンポ良くやることができれば、曲の入れ替えの楽しさが味わえるぞ

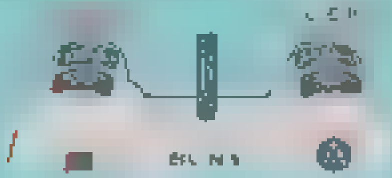
L・Rボタンで「スピーカー」を操る

…って聞こえるはずだ



左右交互にフタを開閉

ボタンを1回押せば、フタが閉まり、もう一度押せばフタが開く。4つのボタンを交互に、あるいは順番に押してみると曲に強弱を付けたりすることができる。Step2のプレイに織りまぜると効果的だ



「アクション」を織りまぜる

…してみよう

□ボタンを押しながら方向キーを上下に動かし「アクション」を選ぶ。あとは、盛り上がりのポイントや気分に合わせて方向キーを動かしてアクションを加えよう。曲調にもエフェクトがかかって気分がさらにノってくるぞ



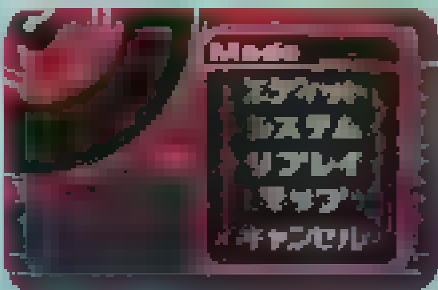




レコーディングしてリプレイを楽しむ

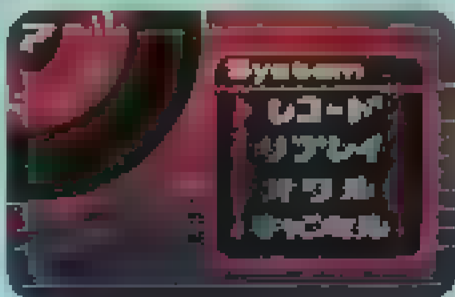
プレイをマスターしたら、次はレコーディング。自分の演奏をデータに保存し、何度でも楽しめるのがリプレイモードの特徴だ。データを他のメモリーカードにコピーし、お手本と思うもよし、MOに残してプレゼントするも良し。また、自分のプレイの研究をするのにも最適。自慢の曲を組み合わせて傑作を作るだけじゃなく、他人にはまねできないプレイを披露するのもこのゲームの楽しみのひとつなのだ

1 「MODE」から「リプレイ」を選ぶ



スタートボタンを押し、「MODE」から「リプレイ」を選ぶ。すると、レコーディングに入れる画面に移行するのだ

この画面で「レコード」を選べば準備OK。いよいよ、レコーディング開始



ポイント 仕込みはプレイカメラで済ませておこう

step 2 「レコード」を選んで、「レコーディング」開始!



いよいよレコーディングに突入。録音時間は約3分。その間に、さまざまなアクションやプレイテクニックを駆使して1つの曲をプレイする。もし、間違えても何度でも繰り返しは可能なので、納得するまで続けよう。



残り録音時間は、画面右の矢印で表示。矢印の色は、約30秒でひとつ変わるので、それを目安に曲に強弱をつけよう。レコーディングを終えたいなら、セレクトボタンを押せばいい。小節の頭でレコーディングを終わらせると曲のループがカッコよくつながるぞ!

step 3 気に入った演奏をそのままセーブ

レコーディングが終わったら、自分のプレイを再び聴く。ここには、点数や判定、不合格の表示はない。「良い」、「悪い」の判断はすべて自分でするのだ。自分が納得できる演奏ができたのなら、それをしっかりと保存しておこう。

レコーディングを終了すると、セーブやリプレイを選択するウィンドウが現れる。リプレイを選んで一度自分のプレイを確認し、納得がいったらセーブしよう。納得が行かなかったらリトライだ。



ポイント リプレイデータは、リプレイモード以外ではセーブすることができません。メモリーカードに保存したい場合は、メッセージの案内に従って、リプレイモードを抜ける前にセーブしましょう。

スタッフ

PRODUCED BY 電気グルーヴ
石野卓球・ピエール瀧・砂原良徳
CO-PRODUCED BY 田中秀幸
A&R：安部良一
PROMOTION：畑 信弘
MANEGEMENT：道下善之

OPUS STAFF
開発プロデューサー：清水健司
開発ディレクター：津田 純・勝田 聡
プログラマー：吉浦精宏・中村貴也
サウンドプログラマー：山口淑生
システムプログラマー：鈴木雅志
CGデザイナー：勝田 聡
開発支援：木村哲也・羽田裕一郎
藤澤奈津江

SPECIAL THANKS
椎名基樹・水野博之・平松伸治
福井 賢・西沢康晴・中村直人
黒木裕子・関 正道・清本 浩
甲賀啓貴・浅川哲郎・渡辺健康

SCEI STAFF
プロデューサー：藤澤孝史
チーフサウンドクリエイター：山崎朝一
サウンドクリエイター：西本秀一
テストプレイヤー：岡本裕子

SUPERVISOR
佐藤 明・吉田修平・高崎行男・沼田洋一

EDITORIAL STAFF（MANUAL）
アートディレクター：田中秀幸
デザイナー：大関恭子（アトム）
編集・構成：石井 誠

お宝提供
水木しげる
黒中希留子

お問い合わせ
〒107 東京都港区北青山2-12-28 青山（SEIZAN）ビル 3F
キューン・ソニーレコード「グルーヴ地獄V」係
FAX：03-3786-1205



「SweepStation」シリーズとは？

音をあるがままに聴き、感じるがままに楽しむ――それが「音楽」。そこには「歌う、踊る」といった、本来もっとプリミティブであったはずの喜びが存在します。SweepStationシリーズのコンセプトは、音楽の持つ根本的な楽しさを聴覚的、新しいメディアを通して再現することにあります。

乃服衣裳推位讓國有虞陶唐
弔民伐罪周發殷湯坐朝問道
垂拱平章愛育黎首臣伏戎羌
遐邇壹體率賓歸王鳴鳳
五常恭惟鞠養草木賴及
蓋此身髮四大白駒食場
豈敢毀傷女慕貞絜男效
知過必改得能莫忘罔談
靡恃己長信使可覆器欲

SLPS 01200